

WORMS

Ikonok és Jelentésük

plusz

REUNION & CAESAR 2

Ötletek a Végigjátszáshoz

plusz

SIMTOWER

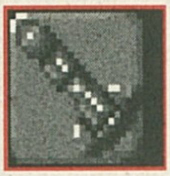
A Teljes Leírás

Megjelenik az 576 KByte mellékleteként

WORMS - IKONOK



BAZOOKA (ÁTVETŐ GRÁN) - F1: 50 pontos veszteséget okoz, a szél és a gravitáció befolyásolja mozgását. Nagy hatóerejű és -sugarú, ezért közvetlen közeli célpontok ellen nem ajánlott, annál inkább a játéktér szélén ácsingózók ellen! Végtelen számú áll belőle rendelkezésre.



HOMING MISSILE (RAKETTA) - 2XF1: A Bazooka egy speciális fajtája, sebzése szintén 50 pontos. Csak 100%-os biztonságú lövéseknél alkalmazzuk, mivel repülőútja felettébb kiszámíthatatlan: nagy erővel lőjük a fellegekbe, hátha jó helyen csapódik be. Alapból 2 darab van belőle.



GRENADE (PATTOGATOTT KUKORICA) - F2: A szélnek ugyan nem játékszere, de pattogni nagyon szeret. A késleltetést 1-5 másodperc közé, a pattogást pedig két fázisba állítva szabályozhatjuk. Sebzési mértéke elérheti az 50 pontot, ha az áldozat közvetlen közelében explodál.



CLUSTER BOMB (PUKK!) - 2XF2: Kinézetre alig különbözik az előbbi játékszertől, de hatásában jóval felülmúlja azt. Robbanáskor 5 részre szakad, melyek mindegyike 30 pontnyit sebezhet. Játékonként 5 darab szerezhető belőlük a fegyverutánpótló ládikákból.

NEM ALAP-IKON

BANANA BOMB (BANÁNHÉJ) - 2XF2: Ugyancsak kizárólag ládából nyerhető és hatásában is emlékeztet a Pukkanóhoz: többször robban, széles területen végez pusztítást. A szélre fittyet hány. Sebzése elérheti a 75 pontos álomhatárt.



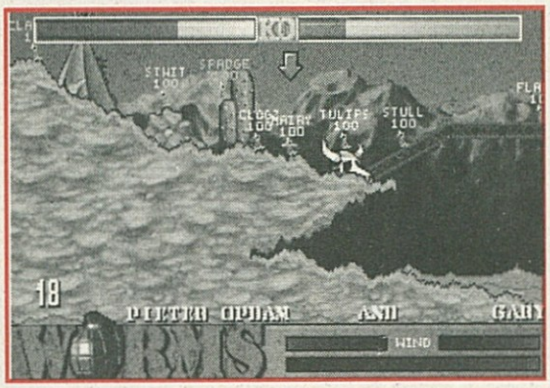
SHOTGUN (STUKKER) - F3: A széltől és gravitációtól független "elegáns" fegyver. Mivel kétlövetű, kétszer célozhatunk vele. Általában a végleg elgyengült ellenfél "kegyelemlövésére" használatos. 25 pontot sebez.

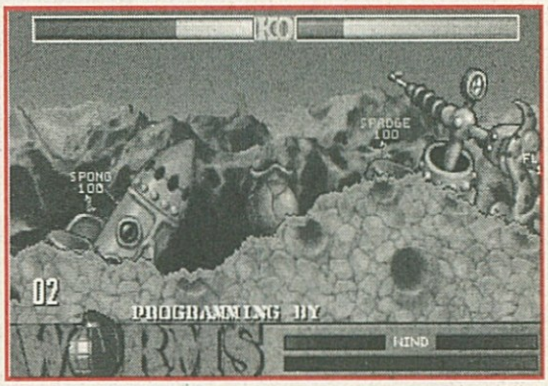


UZI (UZI) - 2XF3: Jószerivel csak megtorlásra vagy kivégzésre használt bestia. A sorozat - találat esetén - 30 pont körüli életerőtől szabadítja meg az áldozatot. Találati aránya csak közelről megfelelő. A szél és a tömegvonzás meg sem kottyan neki.

NEM ALAP-IKON

MINIGUN (BIVALYÖLŐ) - 2XF3: Csak ládikákból zsákmányolható szerszám, hatásfoka az Uzival egyenértékű, 30 pont körüli. Schwarzenegger-giliszták számára kifejlesztett dög. A szélre és a gravitációra érzéketlen.







FIRE PUNCH (MUNKÁS ÖKÖL) - F4: Bár csak 30 pontnyit sebez, mégis előszeretettel használt támadás. Főleg az eleganciája miatt: egy pöccintéssel letaszíthatjuk ellenfelünket szakadékokba vagy folyókba. Ládák felvételére vagy elérhetetlen helyekre való felugráshoz is ajánlott, ugyanis az ellenfélről hátra-fel pattanunk.



DRAGON BALL (TŰZLASZTI) - 2XF4: Az energialaszti használatakor egy tűzgolyó mossa le a becélzott ellenfelet a játéktérről, vagy csupán 30 pont sebzéssel ajándékozza meg. Az ellenfél a találat után enyhén felfelé hátratántorodik - ha víz vagy szakadék tátong arrafelé, akkor kampec.



DYNAMITE (PETÁRDA) - F5: A szóköz billentyű hatására dobjuk le a földre, majd irány Horány! 5 másodpercünk van arra, hogy elhagyjuk a tett színhelyét. 75 pontnyit sebez, de csak 1 darab van belőle alapállapotban (a ládákban van még belőle...).



LANDMINES (HAKNI) - 2XF5: Telepítése a Petárdához hasonlatos, de csak akkor robban, ha egy pondró túl közel merészkedik hozzá. Inkább taktikai fegyver: a már előzőleg lerakott aknákat láncreakciószerűen egy Bazookával működésbe hozhatjuk. 50-30 pont között sebez.

NEM ALAP-IKON

SHEEP (BIKABIRKA) - 2XF5: A játék titkosfegyvere: nagyon ritka állat. Valójában egy távirányított pokolgép báránybőrbe bújtatva. Sebzése a halálostól 50 pontig terjedhet. Egyéb ismérve felderítetlen.



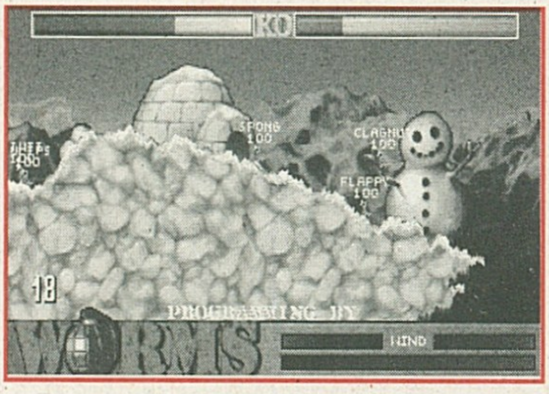
AIRSTRIKE (LÉGICSAPÁS) - F6: A 8 bombából álló égi áldás legjobban sík terepen illetve hidakon fejti ki legimpresszívebben hatását. Aknákkal megrakott terepen még nagyobb lesz a tüzijáték. Legyengült kukacok ellen ideális - akár 7 kukac egy csapásra...

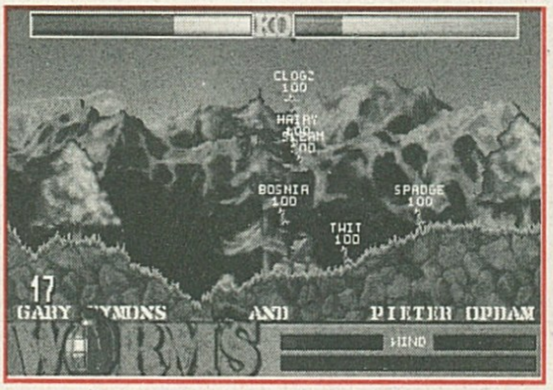


TELEPORT (UZSGYI!) - 2XF6: Több célra is felhasználható mágia: egyrészt a lehulló ládikákra teleportálva megszerezhetjük azok tartalmát, másrészt eldugott és védett helyre mozgathatjuk életerős avagy legyengült gilisztánkat. Taktikai "fegyver". Alaphelyzetben 2 darab van belőle, de utánpótlás nyerhető a ládikákból.



BLOWTORCH (ÁSÓ-KAPA) - F7: Segítségével olyan helyekre juthatunk, amelyek egyébként megközelíthetetlenek (alagútat fúrva vagy elrejtőzhetünk, vagy falat törhetünk vele). Fel/le/oldalirányban áskálódva ellenfelünket meg is sebezhetjük: a lámpás érintése 15 életerőpontba kerül.







DRILL (PÖRÖLYKAPALÁCS) - 2XF7: Függőlegesen lefelé áshatunk vele - általában elrejtőzésre használható, bár ellenfelünk egy akna beejtésével könnyen megbosszúlhatja "földalatti tevékenységünk". Ha ásatásunk során valakit elkap a lánc, annak 15 pontja bánja a találkát.



BUNGEE (BÁNDZSÍ) - F8: Ha túl magasról kellene aláesnünk, ne tegyük! Inkább himbálózzunk le egy kötélen. Be is lengethetjük a zsineget, igazi bungee-jumper módjára lifeghetünk rajta. Megfelelő időpontban elengedve a kívánt helyen landolhatunk - helytelen használata mínuszpontokkal, esetenként lepottyanással jár.



NINJA ROPE (NINDZSA-INDA) - 2XF8: Nagy szakadékokat és üregeket hidalhatunk át segítségével. 5 másodpercünkbe kerül a becélzás, de siker esetén addig csüngünk rajta, amíg kedvünk tartja. Ezzel a látványos technikával utánpótlás-ládikákat is begyűjthetünk. Azért legyünk elővigyázatosak...



GIRDERS (B-ÁLLVÁNY) - F9: Sokféle dologra használható, többek között hídakadálynak, kötélállványnak, pallónak. Alapból 3 darab áll rendelkezésünkre. Használata különbözik a PC és Amiga verzióban! PC: kiválasztás után körbe mozgathatjuk a bal egérgomb segítségével, majd a Space lenyomásával helyezhetjük el sima felületre. Amiga: a jobb egérgombbal forgathatjuk, majd a bal egérgombbal helyezhetjük el sima felületre.



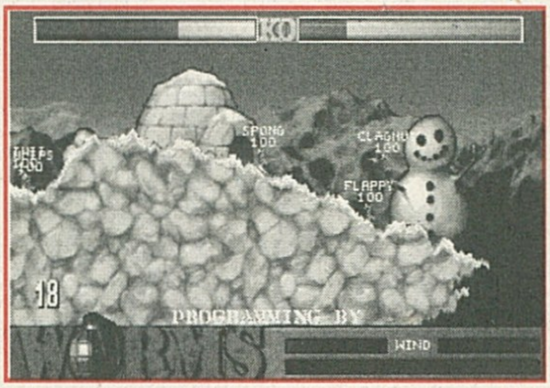
SKIP GO (HAGGYÁ'MÁ!) - 2XF9: Ha éppen semmi nem jut az eszedbe, vagy pont jó helyen vagy és nem akarsz semmit tenni, átpasszolhatod a lépést a következő ellenséges hernyónak.

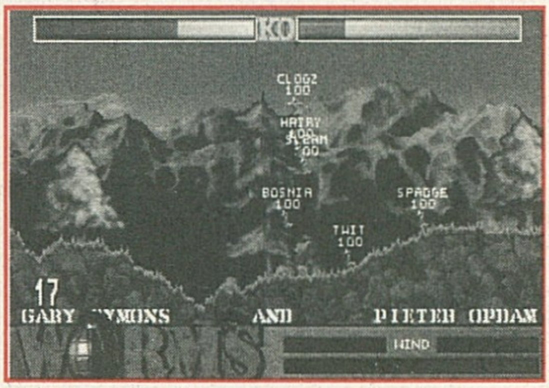


KAMIKAZE (ÖNGYILOK) - F10: Nemes cselekedet, önfeláldozás a cél érdekében. Hatására kukacunk nagy sebességgel nekiszáguld a kijelölt irányban lévő ellenfélnek, 30 ponttal megsebzi és jó nagyot taszít rajta (hátha szakadékba esik a rohadék). Célt tévesztve kitép a képernyőről és elköltözik az örök vadászmezőkre...



SURRENDER (GYÁVA KUKAC) - 2XF10: Soha ne használd, hagyd meg a gyávák fegyverének. A megadás egyenlő a célok megtagadásával, melyekért küzdöttél, az életed értelmét veszti.





- Amint feltaláltuk a műholdat és a szállításához szükséges napelemes műholdhordozót - ezt csak azután lehet, miután az első kilőtt műhold felrobban interplanetáris útja során -, kezdjük el őket gyártani tömegesen, mert csak általuk lehet fényt deríteni a környező bolygók felszíni adottságaira. Ezek közül a kedvező környezeti tényezőkkel rendelkezőket - a lakhatókat - mihamarabb kolonizálni kell. Ennek oka a hiányzó nyersanyagok beszerzése és ezzel párhuzamosan likviditásunk növelése. Az első a fegyverkezés, a második pénzügyeikben játszik fontos szerepet.

- Ahhoz, hogy egy fajjal kapcsolatba léphessünk, egy űrhajót kell kolóniájához küldenünk - ez lehet szállító-, vagy hadihajó is. A játék elején a JADE bolygóhoz irányítsunk egy ilyen hajót, ugyanis itt tanyázik a JAASONIANS faj, akiktől több, a későbbiekre nézve fontos dolgot/technológiát tudhatunk meg. Hadd tárjak fel még két fontos "technológia-rejtő" helyet: az egyik a hármas rendszer második bolygójának első holdja, ahová egy műholdat kell "ledobni". A másik a kettes rendszer egyes bolygója, ahol egy tengődö hajóra bukkanhatunk, ha már felfedeztük a TRACTOR BEAM-et.

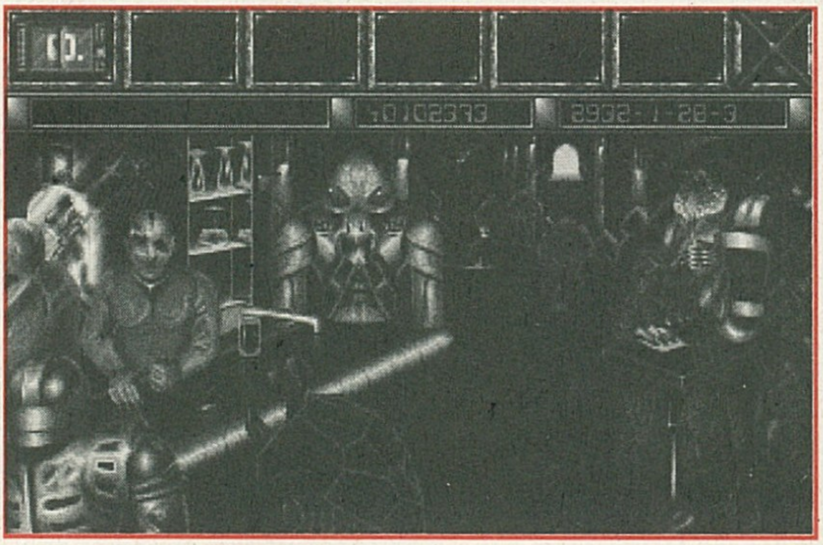


- A csaták fontos részét képezik a játéknak. Ezek két helyszínen játszódhatnak le: az űrben és a felszínen, ez utóbbi is csak akkor, ha a támadók megnyerik az űrbélit. Mindkettőben más-más harcigép használható. Az űrcsatákat négyféle hajóval nyomhatjuk:

-Hunter: A Jaasonias fajtól szerezhetjük meg. A leggyengébb harcigép, darabjaként csak két lézeragyút bír el.

-Starfighter: A Kallsok birtokolják. Ez a második a sorban; már egy twin-lézeragyút is elbír.

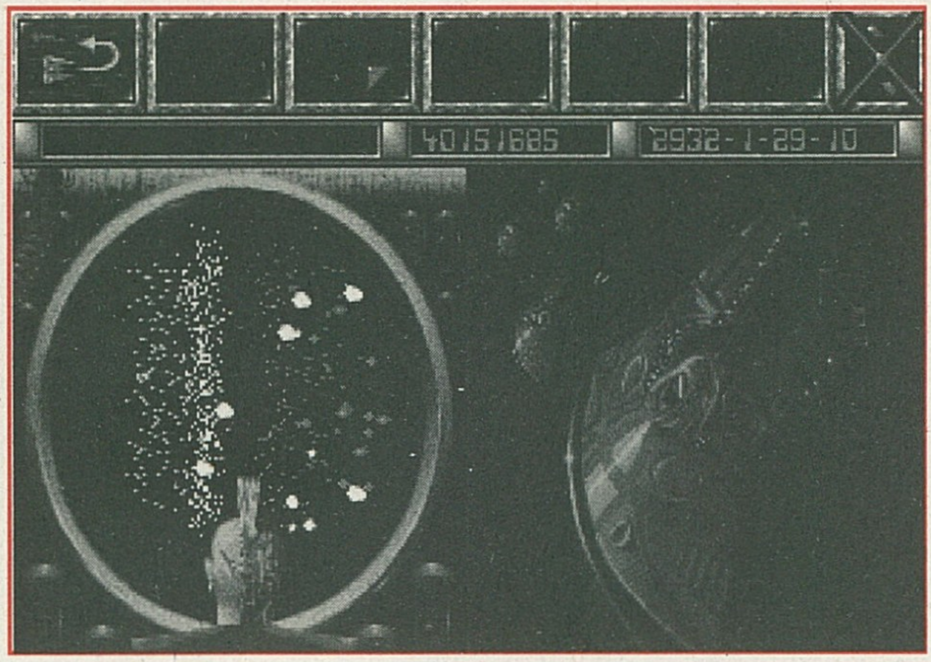
-Destroyer: A hármas rendszer második bolygójának az első holdján található meg. Minden létező fegyvert elbír és emellett hyperdrive-val is rendekezik.



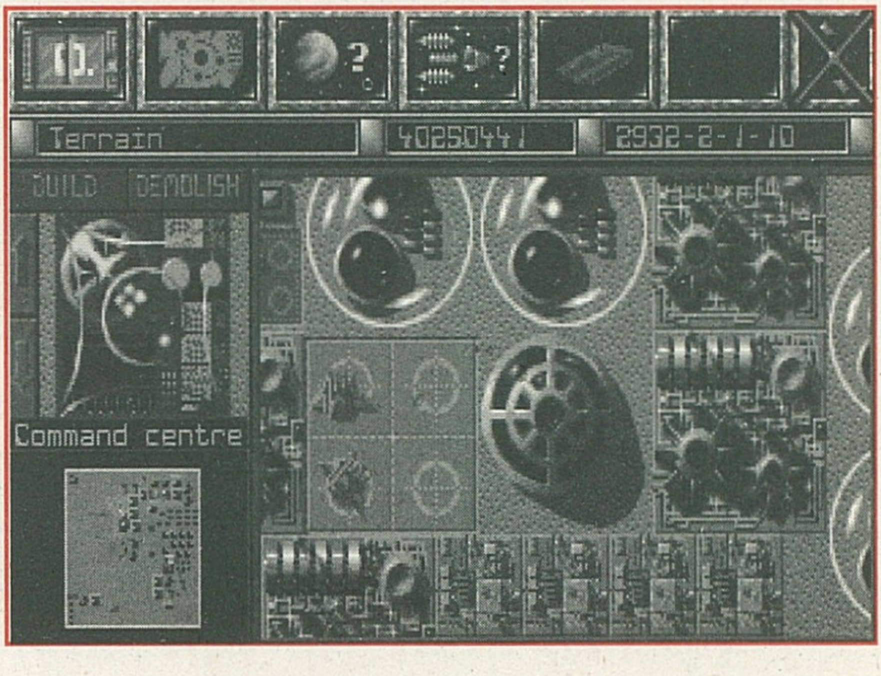
-Crusier: A LIGA legyőzése után kapjuk meg. A legerősebb hadihajó, ami csak létezik. Szintén mindennnel felszerelhető.

A földi csatákban TROOPERS-ek, BATTLE TANK-ok, AIRCRAFT-ok és MISSILE LAUNCHER-ek alkotják a kínálatot. Természetesen a két legutolsó a leghatékonyabb, ám a legsebbezhetőbb is egyben.

- És ha már a csatákról beszéltem: a támadások közötti időszakokban egy percre se hanyagoljuk űrflottánk fejlesztését és gyarapítását, mert az ellenfél minden támadást nagyobb és nagyobb flottával hajt végre. A legelső offenzíva elhárításához minimum10 Hunter kell, a másodikhoz 25 és a harmadikhoz legalább kétszer ennyi, de itt már szükségünk lesz egy csomó Starfighterre is. A későbbiekben pedig ennél is többre. És ne feledjünk némi védelmet hagyni főbolygónkon, nehogy épp egy ellenséges kolónia megtámadásakor jelenjen meg váratlanul egy csöppet sem barátságos flotta egyik kolóniánknál, vagy éppen főbázisunknál. Gondolom nem szükséges ecsetelnem, hogy ez milyen következménnyel járhat.

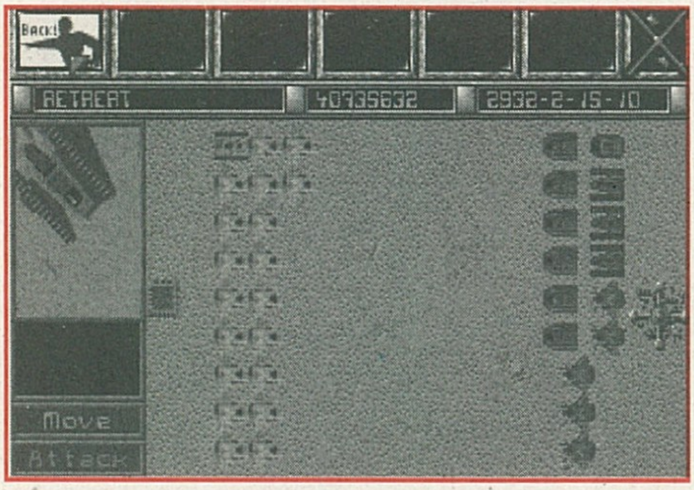


- Mindig használjuk ki a bárban álló személyiségek által nyújtott szolgáltatásokat. Sokszor nagyon hasznos információhoz juthatunk csillagrendszerekről, ellenfeleink ügyködéseiről vagy éppen értékes szállítmányokat rabolhatunk ki a segítségükkel; mindezt persze pénz ellenében.

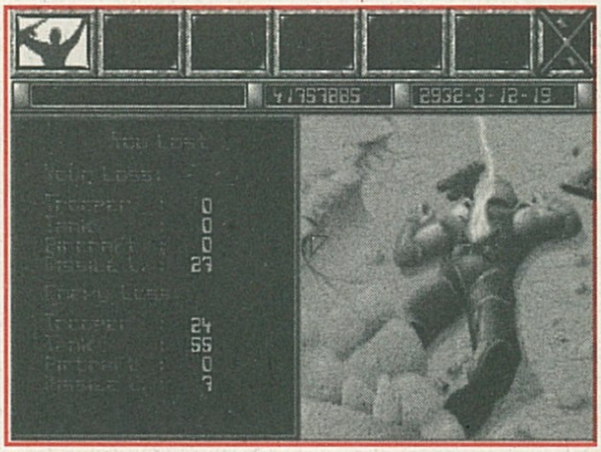


Eleinte csak három pali lesz ott: a Spy-Hunter (kémvadász), lehetőleg ne öljünk meg senkit vele; Informer (besúgó), információt ad mindenkori ellenfelünkről; a Bartender (csapos), általában a megjelenő új karakterek felől lehet nála érdeklődni. Ahogy egyre elmélyülünk a történetben - és a megjelenő problémák megoldásától függően - újabb karakterek jellennek meg. Például megjelenik majd egy Morgul, aki infó és pénz ellenében szívesen megtámadja ellenfeleink gyengébben védett konvolyait, vagy az Eran, aki metamorph tulajdonságának köszönhetően bárminek álcázni tudja magát; a Liga megosztásához kell felhasználni. (Megsúgom, hogy ha választani lehet, az Undorlingsokat válasszuk, mert így hozzájuthatunk az Aircraft terveihez is.)

- Minden bolygóra csak kilenc termelőbányát érdemes telepíteni, s ezzel együtt kilenc robot is, mivel egyszerre csak ennyiben lehet robotos kitermelést végezni. Viszont a gázfúrótoronyból többet is lehet - én például egy egész bolygót csak erre szántam (persze ez csak akkor lehetséges, ha az adott bolygón megtalálható a szóban forgó gáz). Ebből logikus következtetésként azt kell levonnunk, hogy kolonizálni olyan bolygókat érdemes, amelyeken megtalálhatóak a szükséges nyersanyagok.



- Tudósunkat, építészünket, katonánkat és pilótánkat mindig taníttassuk (Go to University), hiszen az ő tudományuk is véges. Kiválsztásuknál gondoljunk arra, hogy idővel (taníttatáson keresztül) mindegyikőjük eléri a legmagasabb szintű tudásfokát és ennél tovább nem fejlődhetnek. Tehát vásárlás előtt jól fontoljuk meg kit veszünk, mert lehet, hogy rövid időn belül cserélni kell. A maximum tudáspontot (9) csak a legjobb és egyben legdrágább segédek érhetik el. Mivel az elején nem áll sok pénz rendelkezésünkre - és a meglévőt is a kolónia fejlesztésére kell fordítani - érjük be egy gyengébb figurával, de amint lehetőségünk van rá, cseréljük le egy jobbra.



- Egy hajócsoport csak akkor tud a csillagrendszerek között ugrabugrálni, ha legalább egy hyperdrive-val rendelkező hajó megtalálható benne. A szállítóhajók közül a Galleon, a harcijárművek közül pedig a Destroyer és Crusier rendelkezik ezzel a technológiával. A műholdhordozók a feltalálás időpontja kezdetétől fel vannak szerelve vele.

REUNION - TIPPEK A MEGOLDÁSHOZ

A november se volt semmi, de ez a december aztán végképp betesz a teherbírőképességeteknek. Először az újság címlapja, aztán a benne rejtőzködő jobbnál-jobb leírások, s végül a melléklet tanácsai és cheatjei fokozzák az örömtöl amúgy is felforrósodott hangulatot. Hogy ezután pihennetek kell, az bizony nagyon is érthető. De ne nagyon dobjátok be a törülküzőt, a lényeg még csak most jön, jön, jön...

The Lion King (PC)

Simba a kis oroszlánkirály bajban van, s mi más segíthetne rajta, mint egy szócska - **DWARF** amit a címképernyőn kell bepötyögni, s csodák-csodája: az **L betű pályaugrásra**, a **H billentyű pedig az életerő feltuningolására** használható.





Novastorm (PC)

Azt mondjátok, már meguntátok a pályákat? Azt mondjátok, nincs már igazi ellenfeletek? Azt akarjátok, hogy az adrenalinszint magas maradjon? Nesztek! Akció közben pötyögjétek be: **TOMATOES**. Ugye-ugye, már nem olyan könnyű az élet, mint volt azelőtt.

Swiv (Amiga)

Ne sajnáljátok, nyomjátok meg a P betűt a pauzáláshoz, majd írjátok be: **NCC-1701**. Nem tudjátok mit jelent ez valójában?! Az baj. De hogy mit idézhet elő, azt már csak talán sejtitek... Úgyvan: örökélet.

Terminal Velocity (PC, PC CD)

A sebesség és a töménytelen akció kedvelői hasznát veszik majd ezeknek a csalásoknak, amiket játék alatt kell bepötyögni:

TRIGODS - sérthetetlenség
TRISHLD - pajzs
TRINEXT - pályaugrás
MANIACS - utánégető
TRIBURN - Terminal Velocity!
3DREALM - Smokin´

The Cool Croc Twins (Amiga)

Két testvér, az két testvér, két iker az meg egy pár, együtt megállíthatatlanok, de hátha mégsem így van... Pályakódok kezdőknek:

TRIAX, DREAM, MUNGO, JANKO, HENRI, DOORS, FLOYD, BRUNO, MONEY, HUMAN, GIRLS

3D Lemmings (PC CD)

Lemmingek, nincs mese, nem várhatunk tovább, menünk kell! Hát akkor mire várunk, menjünk!

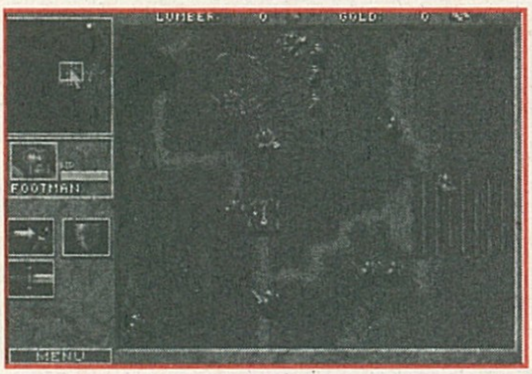
L2 - **NASTALKS**
L3 - **PADUASDY**
L4 - **BRFCQQUE**
L5 - **OCHIDORF**
L6 - **CEPROPIA**
L7 - **KABELJOU**
L8 - **DOUMPALM**
L9 - **HABENARA**
L10 - **PAREGON**
L11 - **THATSYOURLOTIMAFRAID**

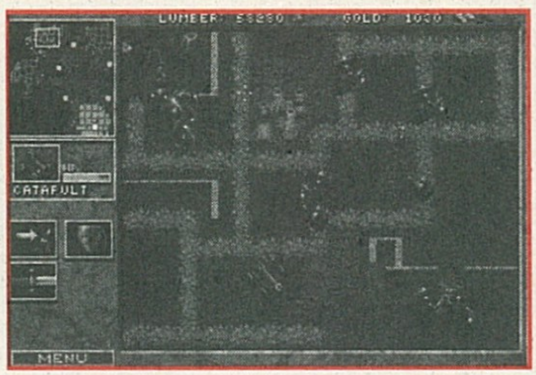
Warcraft (PC, PC CD)

A októberi számban sajnos egy hibás kódot adtam meg nektek, amiért szeretném elnézéseteket kérni, s egyben korrigálni is hibámat. Ám ezúttal nem a debugos parancsot javítanám ki, hanem helyette inkább egy egyszerűbb, a hagyományos módszer szerint működő csalást adnék közre.

A cheat aktivizálása érdekében üzenetnek írjuk be (az ENTER benyomása után): **CORWIN OF AMBER** <ENTER>. E pillanattól kezdve ezekkel az üzenetekkel tehettek szert némi előnyre:

POT OF GOLD: tízezer aranyérme és tízezer darab fa
IRON FORGE: a fegyverek fejlesztése
EYE OF NEWT: a papok varázslástudása maximumra
THERE CAN BE ONLY ONE: egy ütéssel ölni
SALLY TEARS: teljes térkép





Wing Commander 3 (PC CD)

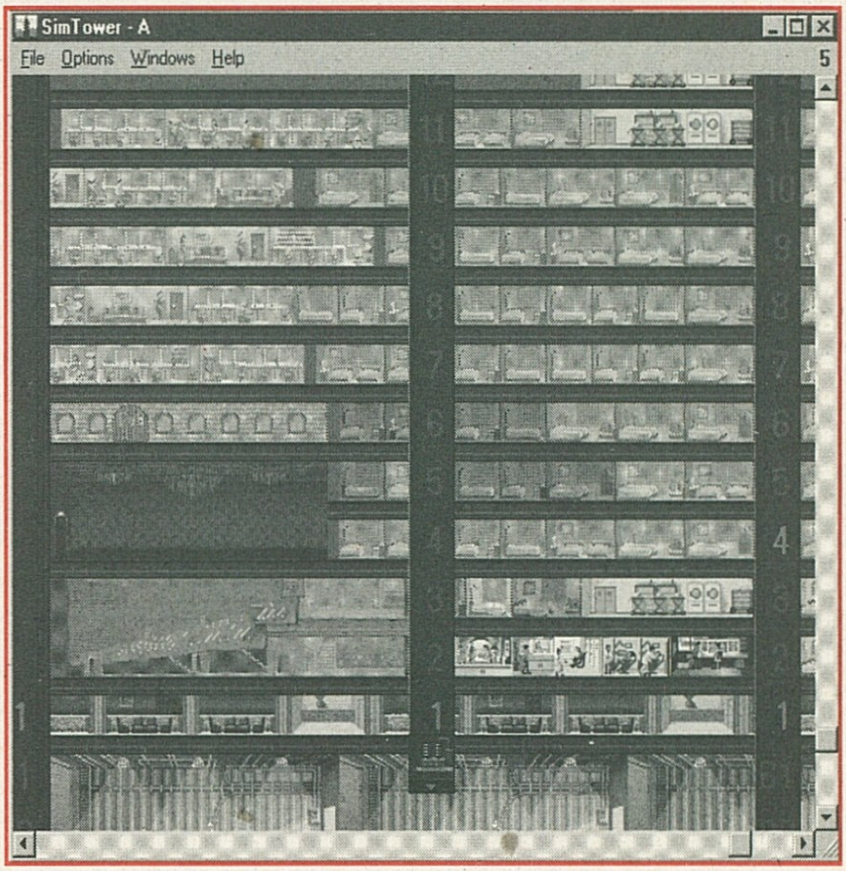
Chris Roberts, a Wing Commander sorozat kiagyalója, történelmet csinált a játék mindegyik epizódjával. Mindegyiket a "kor" újításaival halmozta el, és a WC3-ra különösen ráillik mindez, nemcsak filmrészleteivel, hanem új típusú képernyőfelbotásával is korszakot nyitott az űrszimulációk életében. Az intrót gondolom mindenki látta, aki rendelkezett a szükséges hardwarerrel, de a közbeeső bejátszásokat illetően már nem vagyok ennyire biztos. Nos, ha mégis kiváncsiak lennétek rá, akkor **WC3 LORDBRITISH**-sel indítsátok el a programot, majd használjátok a **SHIFT**, **DEL**, **F10**-es gombokat és... Jó mozizást!

Rácz Gyula

Azt talán már mondanom se kell, hogy az új Simet is a Maxis programozói készítették. A program méltó folytatása a nagy sorozatnak, célja most is a próbálkozás, kísérletezés, az összefüggések felismerése és persze a játék.
Természetesen az építkezés itt is egy óriási üres telken kezdődik. Erre a területre húzhatjuk fel a szinteket, s helyezhetjük el az emeleteken a különböző szobákat. Ezután megadhatjuk az irodák, lakások bérleti díját, s ha elég kedvező az ajánlatunk, az emberek lassan elkezdenek beköltözni. Eleinte, mint kezdő vállalkozók, csak a legalapvetőbb dolgokat építhetjük. De ahogy a lakók száma elér egy szintet, toronyházunk egy következő kategóriába (ezt a csillagok száma jelzi) lép, s minden szinten újabb fejlesztési lehetőségek jelennek meg. Minden új dolog megépítése pénzbe kerül, s néhánynak az üzemeltetése is folyamatosan csökkenti tartalékunkat.
Az épület földszintjére csak előteret (Lobby) tehetünk. Ezt menet közben bármikor szélesíthetjük, de törölni már nem lehet belőle. Lobby-t egyébként minden 15. emeletre tehetünk, máshova nem. A következő szintekre aztán bármit tehetünk, de ezek a szobák nem nyúlhatnak túl az alattuk lévő emelet végein (tehát mindig először a földszintet kell szélesítenünk). Ha az előteret 2 vagy 3 szintesre szeretnénk építeni, a legelső elem lerakásakor le kell nyomni a CTRL, illetve a CTRL+Shift gombokat.
Az emeleteken üres szobákat alakíthatunk ki (Empty Floor), de egy lakást közvetlenül is rátehetünk az üres tetőre (persze az üres szobák árát ekkor is ki kell fizetnünk). Ahogy fejlődik az épület, a fokozattól függően a következő elemeket használhatjuk fel:

Egy csillag

Office: Az irodákat cégek veszik bérbe minimum negyed évre. Maximum hat ember dolgozhat bennük.
Fast Food: Bérlőink ezekben az éttermekben étkeznek. Ez kevés bevételt, és sok problémát jelent.
Condo: Lakások, melyeket háromfős családok vásárolnak. Ha nincsenek vele megelégedve, vagy megszüntetjük a lakást, vissza kell tőlük vásárolnunk (ez automatikusan történik). Eladási árukat csak akkor változtathatjuk, amikor üresek.
Stairs: Lépcső.
Standard Elevator: Lift. A lakók a szintek között lifteken és lépcsőkön (ezen legfeljebb 4 emeletet) mozognak. Lakásokat a liftek mögötti részen is építhetünk.
Az egyes szobáknál a nagyítóval állíthatjuk be a



bérleti díjat és megtudhatjuk, a bérlők mennyire elégedettek a körülményekkel. Véleményüket leginkább a költségek, a házban való közlekedés lassúsága, illetve szomszédok zaja befolyásolja. Az előtéren a nagyító a költségvetés adatait mutatja. Itt az egyik oszlopban a bevételeket, a másikban pedig a kiadásokat találjuk.

Két csillag

A második csillagért 300 lakót kell elérnünk.

Single Hotel Room: Egyszemélyes szállodai szoba. A lakók egy éjszakára maradnak, s a forgalmat a zaj, a tisztaság és az árak határozzák meg.

Housekeeping: Ebben a szobában 6 takarítónő kap helyet. ők a kiürült szállodai szobákban raknak rendet. Ha túl kevés van belőlük, a szobákban elszaporodnak a csótányok, s tőlük csak a szobák megszüntetésével szabadulhatunk meg.

Service Elevator: A takarítónők a személyzeti lifteken közlekednek.

Security: A biztonsági szolgálat feladata a váratlan események - tűz, bombariadó - megoldása.

Három csillag

Ehhez 1000 lakó és egy biztonsági iroda szükséges.

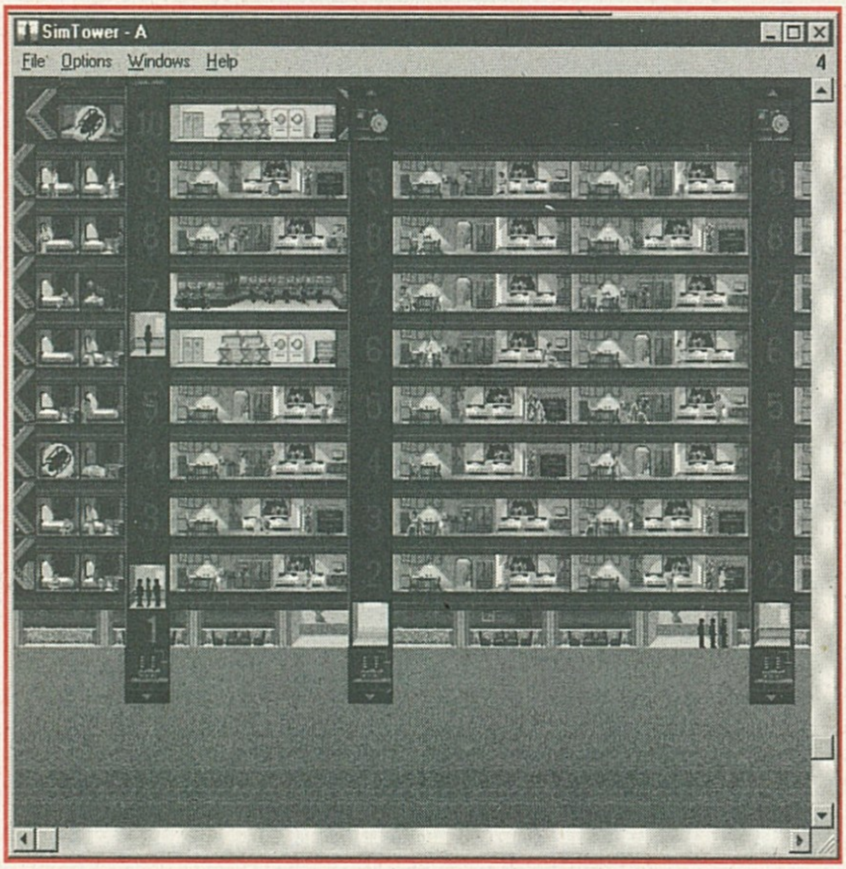
Restaurant: Vacsorázóhelyek. Ha könnyű ide eljutni, jó bevételt produkálnak. Hatékonyan csak valamelyik fő szinthez közel működnek.

Retail Shop: Üzlethelységek. Bérleti díjukat a nagyítóval változtathatjuk meg.

Twin Hotel Room: Kétágyas hotelszobák.

Party Hall: Itt a szálloda lakói gyűlnek össze délutánonként. A bevétel a rendezett partik számától függ.

Movie Theater: Nem hoz nagy bevételt, de a látogatók betérnek a közelben lévő üzletekbe is. Bizonyos időnként ki kell cserélnünk a vetített filmet, hisz a régi unalmassá válik.



Hotel Suite: Szoba a szállodai vendégeket kísérő személyzet részére.

Medical Center: Orvosi rendelő a betegek gyors ellátására. Az irodák közelébe érdemes tenni, hiszen főleg az itteni dolgozók veszik igénybe.

Recycling Center: A házban termelt szemetet dolgozza fel. Ha többet építünk, ezeknek érintkezniük kell egymással. Egy személyzeti liftnek mindenképpen legyen itt állomása, mert a takarítónők csak így tudják levinni a szemetet.

Parking Ramp/Gate: Az épület alatt parkolóházat alakíthatunk ki. Ennek szintjeit és a földszintet a Parking Rampek kötik össze egymással. Ezeket szorosan egymás fölé kell tennünk, s a toronyházban csak egyetlen ilyen lejáró lehet.
Parking Spot: A parkolóhelyeknek közvetlenül a lejáró vagy egy másik parkoló mellett kell lenniük. Arra is figyelnünk kell, hogy az emberek a pincéből feljussanak az épületbe.
Express Elevator: Gyorslift. Ez csak a föld alatti szinteken és minden 15. emeleten áll meg. A személyzet nem használhatja.
Escalator: A mozgólépcsőket hangjuk miatt csak bevásárló és szórakozóhelyek közelébe szabad tenni. Az emberek néhány emeletet szívesen utaznak vele, mert nem kell várni rá.

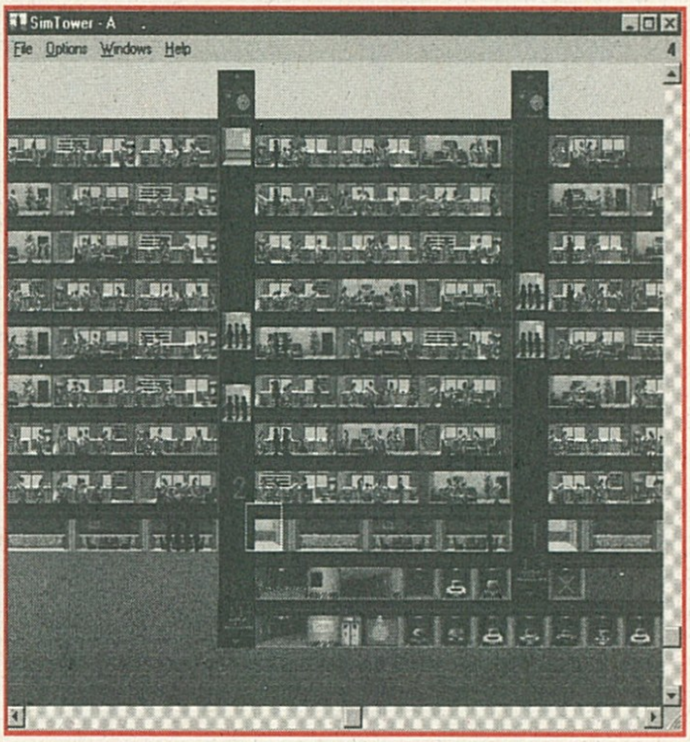
Négy csillag

A szint eléréséhez 5000 lakóra (melybe már a szálló vendégei nem számítanak bele) legalább két Hotel Suite-ra egy orvosi rendelőre és egy szemétfeldolgozóra van szükség. Ezen túl a játék során valamikor egy fontos személy (VIP) is meglátogatja az épületet, s az ő ajánlása is kell az előléptetéshez.
Metro Station: A torony alá egy metróállomást építhetünk. Ezen utaznak a lakók, s külső vendégek is itt érkeznek az éttermekbe és boltokba.

Öt csillag

10000 lakó és a metróállomás után következik.
Cathedral: Csak a 100 emeletes torony tetejére építhetjük. Ez és 15000 lakó jelenti az utolsó feladatot, utána az épületet felhőkarcolónak minősítik.

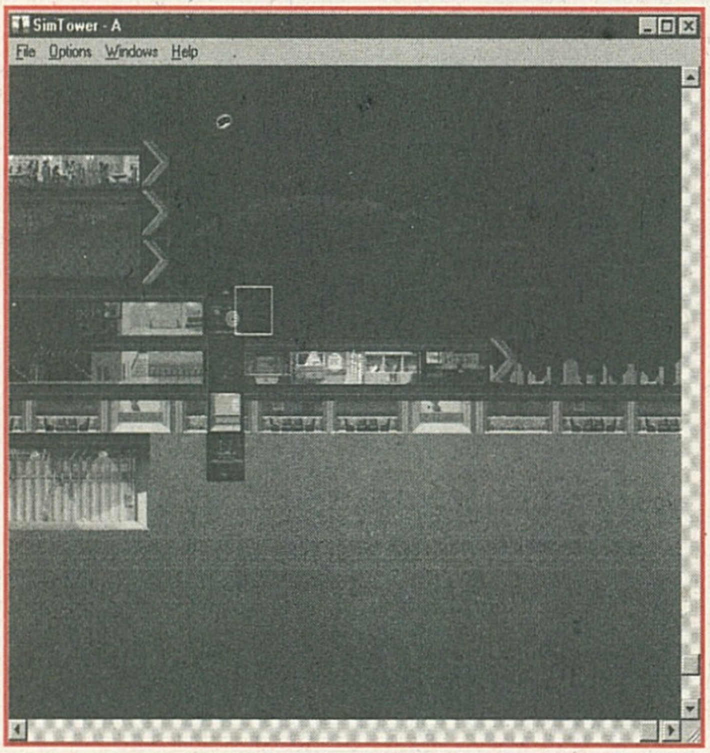
Ez eddig mind egyszerűnek látszik, de a különböző szobákat nem keverhetjük akárhogyan. A lakók és az irodai dolgozók például szeretik a csöndet. A ház oldalfalai pedig sajnos nem szigetelnek. Ezért érdemes külön szintekre tenni a lakásokat, irodákat és a szórakozóhelyeket. A következő, amire figyelnünk kell, a tisztaság. Fontos, hogy elég takarító legyen és ők eljussanak a személyzeti liften minden hotelszobába és a szemétfeldolgozóba is. A legnagyobb problémát azonban az egyes emeletekre való eljutás okozza. Az emberek rohannak, s ha nem jön a lift, egyre idegesebbek lesznek (előbb rózsaszín, majd piros fej és az irodákban a stressz értéke árulkodik erről). Ezt egy ideig tűrik, majd elköltöznek a házból. Ezért egy nagy házban a legtöbb dolgunk a liftek helyes beállításával lesz.



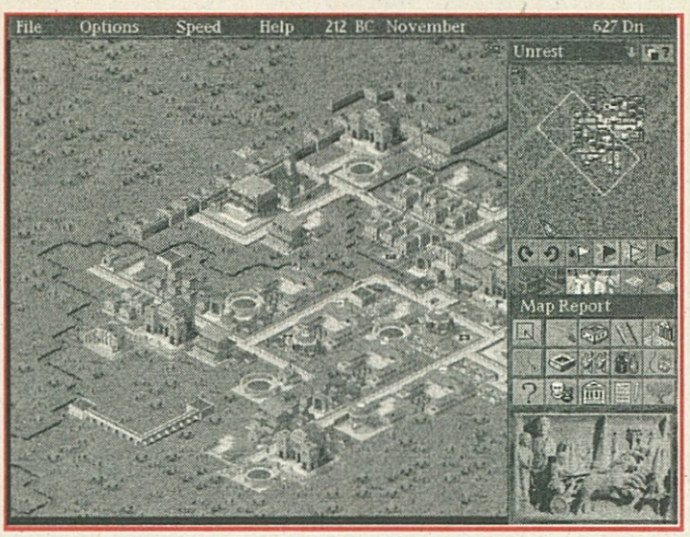
Liftek

Egy épületben összesen 24 liftaknát építhetünk. Azt, hogy egy lift melyik két emelet között közlekedjen az akna tetejének és aljának fel-le mozgatásával adhatjuk meg. Normál liftek-

nél e két emelet között maximum 30 szint távolság, s egy aknában legfeljebb 8 kabin lehet. Ezért a fő szintek között (minden 15. emelet), az express lifteket kell használnunk, s az emberek a 35. Szintre csak egy átszállással juthatnak el. A lakók egynél többször nem hajlandóak átszállni, s legjobban a mozgólépcsőn, legkevésbé a gyorsliften szeretnek utazni (tehát ha lehet, inkább sima liften megy, mint gyorson).
Ha a nagyítóval rábökünk valamelyik lift aknájára, a lift menetrendjét állíthatjuk be. Itt hétköznapok (WD) és az ünnepnapok (WE) hat időszakára megadhatjuk, hogyan működjenek az egyes fülkék. Itt a következő lehetőségeink vannak:
Az időszakokban mindig három mód van - mindenhol megáll, fölfelé nem áll meg, lefelé nem áll meg.
Floors closer ...: (pl. legyen ez az érték 3) Ha valaki hívja a liftet, megnézi, hogy felfelé, illetve lefelé van-e 3 emeleten belül jó irányba mozgó fülke. Egy álló fülke csak akkor indul el erre a hívásra, ha nincs ebben a körzetben mozgó.
Seconds to Wait ...: Ennyi időt vár megálláskor. Ha ez túl kicsi, egy emeleten csak kevesen tudnak beszállni a liftbe.
Alul az oszlopokban a liftek mozgását látjuk. A fekete háromszög a mozgó, a kör az álló lift helyét, az üres háromszögek pedig a hívásokat jelölik. A fekete négyzet azt az emeletet mutatja, ahol az üres lift várakozik. Itt ezt a várakozó helyet tehetjük máshová, illetve az emelet sorszámára rábökve kihagyhatjuk és visszatehetjük ezt a szintet az úticélok közé.
A játék során a második, harmadik csillagot elérni nem túl nehéz, igazából csak pénz kell hozzá (ezen pedig egy kicsit segíthetünk is, ha a még üres telken a föld alatt, a bal alsó sarokba egy előteret építünk). 1000 lakó felett azonban a hatalmas tömeg kezd kezelhetetlenné válni. Mindenkinek saját igényei vannak, s ha sokáig nem teljesítjük, egyszerűen elköltöznek a házból. A rosszul megalapozott tornyon pedig csak az újrakezdés segít. Ezért a térkép ablakban érdemes gyakran megnézni az értékelést (Eval), melyen a piros területek jelzik a legproblémásabb helyeket. Ahol pedig elégedetlenkednek, a nagyítóval nézzük meg mi a baj. Ugyancsak a térképen a Hotel gombot lenyomva a szálló problémás helyeit, piszkos szobáit találjuk meg gyorsan.

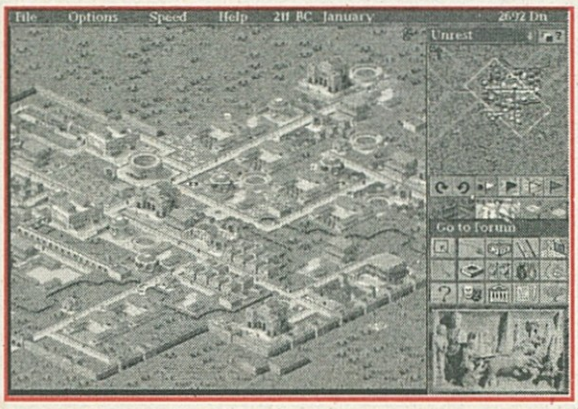


A már jól ismert Windows-os felület miatt a játék kezelése egész egyszerű. 800x600-as felbontásban minden ablak elfér egymás mellett a képernyőn, s ekkor minden teljesen áttekinthető lesz. A grafikától nem kell túl sokat várni, hiszen az irodák, lakások, liftek és szaladgáló emberkék megrajzolásán kívül más dolga nincs a programnak. Az ötlet azonban ismét nagyszerű. Én most 3000 lakónál tartok, s egyelőre semmi ötletem nincs, hogy érem el a 4. csillagot. De hát pont ezért érdekesek ezek a szimulációk.



- A legfontosabb tény az, hogy előléptetésünk után megtakarított pénzünk a következő pályára is átvihető. Nem árt ezért tehát egy jól prosperáló városban akár 200 dénárra is emelni fizetésünket, amely egyrészt növeli a város fenntartási költségeit (így csökkenti a prosperálás mértékét, melynek nyomán előléptetésünket elhalaszthatjuk), másrészt felduzzaszthatja anyagi tartalékainkat. Vigyázzunk azonban, mert három-négyezer dénáros vagyonunkat a császár már keményen megadóztatja, hatezer környékén pedig ezresével szedi el tőlünk. Ezért nem árt, ha átmentett vagyonunk nagy részét az új város megalapításakor azonnal felajánljuk a város javára.

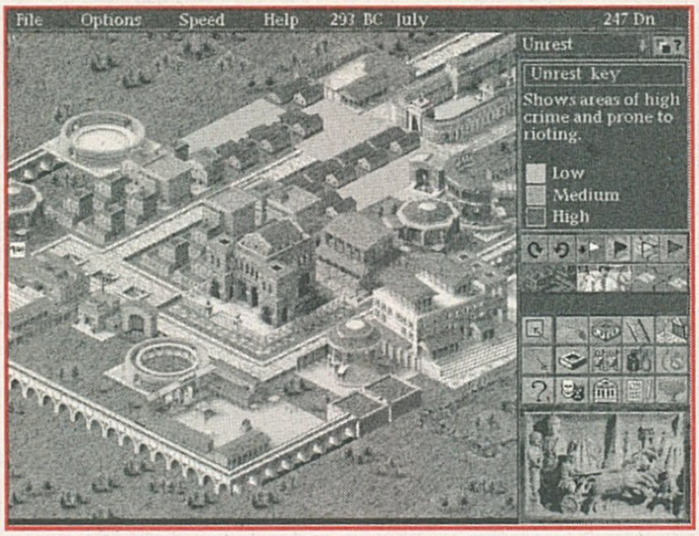
- Nagyon fontos a város elhelyezkedése, mert a folyók a fallal egyenértékű védelmet biztosítanak a támadások ellen. Ezért legjobb a folyam valamelyik nagyobb öblébe kucorodni, már csak azért is, mert az ivóvízellátás a legfontosabb tényező lesz városunk fejlesztésében. Nem árt ezért az sem, ha elsőként a csatornákkal juttatjuk el a vizet a tervezett város egész területére tárolókkal és forrásokkal, majd ezen váz köré húzzuk fel az épületeket. Ha egy tárolónak túl sok forrást és fürdőt kell ellátnia, kevésnek bizonyulhat kapacitása, azaz a források vagy fürdők “vízszintje” váltakozva el-eltűnik. Ilyenkor egyszerűen építsünk a tároló mellé egy másikat, lehetőleg úgy, hogy érintkezzenek, mert így nincs szükség vízvezetékre. Az így tehermentesített tároló újra kifogástalanul el lesz képes látni feladatát.



- Városalapításkor a legfontosabb a gyorsaság. Legegyszerűbb egy utat húzni, kijelölni egy hosszúkás lakótelepet, mellé pedig felsorakoztatni a fórumot, az oktatási intézményeket, a vízrendszert tárolókkal, forrásokkal és fürdőkkel, egy prefektúrát és egy kórházat. Egy közeli, párhuzamos utcában állítsunk fel egy ipari körzetet, olyan létesítményekkel, amelyek alapanyaggal való ellátása a provinciában megoldható. Ezt a körzetet kapcsoljuk hozzá a házakhoz, majd iktassunk be közéjük egy piacot is, de ne túl közel egyik fajta létesítményhez sem. Nem lesz könnyű.

- Fontos, hogy a fórumok által az egész várost lefedjük az adózás szempontjából, különös

tekintettel a lakónegyedekre és a piacokat, kézműveseket. Szintén fontos néhány középületeknél a fórum közelsége, mint például a könyvtár és a kórház esetében.



- A plebejusokon ne spóroljunk. Havonta maximum hatvan-hetven dénárból már akkora munkássereget tarthatunk fenn, amely elég lesz egy igen nagy város és fejlett provincia fenntartásához is. Nagyon fontos, hogy minden plebs-igényt kielégítsünk, mert ez még mindig sokkal kisebb veszteséget jelent, mint az, ha drága létesítményeink csak azért nem működnek megfelelően, mert sajnáltuk azt a tíz dénárt. Ha nem szándékozunk további városfejlesztést, egy-két embert azért hagyjunk rá mindenhol a szükséges értékre, mert ha újakat akarunk munkába állítani, az egy kis időbe telhet, ezért jó, ha van egy kevés tartalék. Egyébként a havonta ilyen célra költött dénárok számát egy kevésel (5-6 egységgel) csökkentve a plebsek száma nem csökken, így megtakaríthatunk egy kis összeget. Természetesen, ha mégis növelni akarjuk számukat, először vissza kell állítanunk az eredeti összeget (ezalatt a munkások száma nem változik), majd csak ezután növelhetjük a munkaerőt. Nagyon fontos, hogy a tűzoltók mindig elegendően legyenek, mert egy tűzvész hatalmas károkat okozhat.



- Katonáinkat ne osszuk sok seregbe, mert egy nagy csapat sokkal hatékonyabb. Sok csatagyőzelemmel pedig a kopaszok morálja is nő, így még hatékonyabbak lesznek. Ezért, ha ellenség tűnik fel a provinciában, építsük körül az útjába eső épületeinet fallal, és indítsuk útnak seregünket. Vigyázzunk, mert az utakra épített fal lezárja a közlekedési útvonalat is, ezért a körbezárt épület ezen idő alatt leáll a termeléssel. Ha elmúlt a veszély, egyszerűen bontsuk le a lezárt útszakaszt, és húzzunk fel helyére egy utat.

- Fontos, hogy mindig hagyjunk helyet a fejlesztéseknek. Ez főleg a szórakozási épületek esetében fontos, mert csak két-két olyan épület van, amely ugyanakkora helyen elfér (például a cirkuszok ugyanakkorák). Ugyanez érvényes az épületekre is, tehát minél magasabb szintűek lesznek, annál nagyobbak alapterületre is. Egy palota például (a legmagasabb szintű épület) már egy kisebb lakótelep területét foglalja el.



LEG... LEG... LEG...



Nálunk nem csak játszva vásárolhatsz,
hanem mindezt
a **LEG**nagyobb választékból,
a **LEG**alacsonyabb árakon,
a **LEG**kultúráltabb kiszolgálás mellett teheted.

MI SZOFTVERBEN UTAZUNK – A XXI. SZÁZADBA!

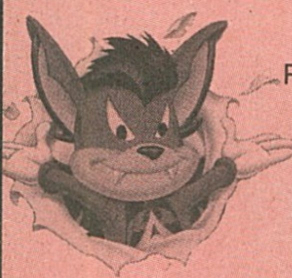


576 KByte SHOP



SZOFTVEREK A LEGNÉPSZERŰBB GÉPTÍPUSOKRA:

SEGA: MEGADRIVE, MASTER SYSTEM, GAME GEAR
NINTENDO: GAMEBOY, SNES
COMMODORE: C64, AMIGA, CD32
PC: MINDEN KONFIGURÁCIÓRA (CD-ROM-RA IS) ÓRIÁSI VÁLASZTÉK



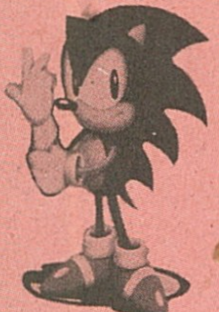






1137 BUDAPEST, POZSONYI ÚT 14. TEL.: (1) 112-6415	9021 GYŐR, KIRÁLY U. 18. TEL.: (96) 322-151	7621 PÉCS, KIRÁLY U. 24. TEL.: (72) 313-863





576 KByte

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

Ha postán szeretnéd megrendelni kedvenc játékodat,
írj az alábbi címre (válaszborítékért aktuális listát is küldünk):

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

MEGRENDELÉSED 3 NAPON BELÜL POSTÁZZUK!





